

10 SPECIAL RETRO EDITION

Spielregeln

Einführung

Das neue lustige Kartenspiel, mit dem man sich gegenseitig verblüfft!

Hast du die besten Karten oder die stärksten Nerven?
Und erreichst du 10 bevor ein anderer es tut?

Ziel des Spiels

Versuche so wenig wie möglich Strafpunkte zu erhalten, indem du zu 10 erreichst oder in die Nähe davon kommst. Und sammle die wertvollen Fiches, um das beste Endergebnis zu erzielen.

Spielmaterialien

1 Spielerklärung	10 Rundenkarten
8 Strafkarten	7 Joker
55 normale Karten	49 Fiches

Erläuterung der Karten

Es gibt 10 Rundenkarten. Zu Beginn jeder Spielrunde wird eine Rundenkarte umgedreht. Die 10 Rundenkarten enthalten 1 bis 10 Strafpunkte.



Die 8 Strafkarten haben Werte von 1 bis 8 und zählen für 3 bis 10 Strafpunkte.



Dem Joker kann man jeden beliebigen Wert geben. Der Joker zählt für 10 Strafpunkte. Jeder Fiche ist zwei Punkte wert.



Die normalen Karten haben Werte von 0 bis 10. Jede normale Karte zählt für einen Strafpunkt.



Vorbereitung

Die 10 Rundenkarten werden gemischt und bilden einen abgedeckten Stapel.

Jeder Spieler erhält einen Joker. Alle restlichen Karten werden gemischt, und jeder Spieler erhält hiervon drei Karten, sodass er nun insgesamt vier Karten in der Hand hält. Die Karten, die nicht ausgeteilt wurden, bilden einen zweiten abgedeckten Stapel. Jeder Spieler erhält sieben Fiches. Die restlichen Fiches werden aus dem Spiel genommen. Der Spieler links vom Austeiler ist der Startspieler.

Der Spielverlauf

Jede Spielrunde besteht aus fünf Phasen. Jede Phase wird von allen Spielern durchlaufen, bevor mit der nächsten Phase begonnen wird.

Phase 1: Die Rundenkarte

Der Startspieler legt die oberste Karte vom abgedeckten Stapel Rundenkarten offen hin. Die Zahl auf dieser Karte gibt die Zahl der Strafpunkte an, die der Verlierer dieser Spielrunde zusätzlich erhält.

Phase 2: Die erste Karte

Der Startspieler legt eine Karte aus seiner Hand offen oder verdeckt vor sich hin. Er darf seine Karte beschützen, indem er einen oder zwei Fiches darauf legt. Danach legen die anderen Spieler – im Uhrzeigersinn – jeweils eine Karte auf den Tisch. Offen oder verdeckt, mit oder ohne Schutz. Bei einer Karte mit dem Wert 9 oder 10 ist es interessant, sie verdeckt hinzulegen und gut zu beschützen. Den Wert einer offenen Karte kann man in Phase 4 noch erhöhen, indem eine zweite Karte offen darauf gelegt und damit zusammen ein Wert von 10 erreicht wird.

Phase 3: Bieten und tauschen

Wenn alle Spieler eine Karte gespielt haben, darf der Startspieler ein Gebot für eine Karte eines der anderen Spieler abgeben. Wenn diese Karte mit einem Fiche geschützt ist, muss dieses Gebot mindestens ein Fiche sein. Andere Spieler können im Uhrzeigersinn überbieten, bis niemand mehr über das letzte Gebot gehen möchte. Der Spieler mit dem höchsten Gebot zahlt dem Kartenbesitzer die Fiches und erhält die Karte, für die er geboten hat, im Tausch für seine eigenen Karten. Die Schutzfiches, die auf der alten Karte lagen, kommen auf die neu erlangte Karte. Wenn zwei Fiches zum Schutz auf einer Karte liegen, muss das Eröffnungsgebot mindestens zwei Fiches betragen. Liegt kein Schutzfiche auf einer Karte, so kann ein Spieler diese gegen Zahlung eines Fiches an den Topf (die Tischmitte) mit seiner eigenen Karte tauschen. Jeder Spieler darf, wenn er an der Reihe ist, einmal ein Gebot für eine Karte eröffnen. Man darf allerdings mehrmals überbieten, wenn ein anderer Spieler ein Gebot eröffnet hat. Das Bieten für eigene Karten ist nicht möglich. Bieten ist keine Pflicht. Wenn man eine neue Karte erhalten hat, kann man den Schutz der Karte bis maximal 2 Fiches erhöhen, aber niemals senken.

Phase 4: Die zweite offene Karte

Nach der Gebotsphase werden alle Schutzfiches, die während dieser Runde eingesetzt wurden, in den Topf gelegt (die Tischmitte). Jetzt dürfen die Spieler abwechselnd bestimmen, ob sie ihre erste Karte offen hinlegen wollen oder nicht. Hält ein Spieler seine erste Karte verdeckt, so darf er keine zweite Karte hinlegen, und seine Runde ist beendet. Ein Spieler mit einer offen liegenden Karte darf eine zweite Karte aus der Hand offen dazulegen. Die Werte der beiden Karten werden addiert. Hiermit kann man versuchen, einen Wert so nah wie möglich an der 10 zu erreichen, aber die 10 darf nie überschritten werden.

Phase 5: Strafpunkte und Fiches

Alle Karten auf dem Tisch werden nun offen hingelegt. Wenn mehrere Spieler denselben Wert haben, gewinnt der Spieler, der den höchsten Wert mit einer Karte erreicht hat. Gibt es dann immer noch einen Gleichstand, so gewinnt der Spieler, der vorher an der Reihe ist. Der Spieler mit dem niedrigsten Wert ist Verlierer. Bei Gleichstand verliert der Spieler, der später an der Reihe ist.

Der Verlierer muss alle Karten dieser Spielrunde nehmen. Jede Karte zählt für mindestens einen Strafpunkt, das kann aber auch auf 10 Strafpunkte ansteigen. Auch die Rundenkarte geht an den Verlierer dieser Spielrunde. Der Gewinner erhält alle Fiches aus dem Topf. Die Spieler füllen ihre Hand wieder bis auf 4 Karten auf, die sie nacheinander vom verdeckten Stapel Spielkarten nehmen. Der Spieler, der die Runde gewonnen hatte, bestimmt, wer in der nächsten Spielrunde der Startspieler ist. Danach wird wieder mit Phase 1 begonnen.

Ende des Spiels

Das Spiel ist zu Ende, wenn die 10. Spielrunde gespielt wurde (die Rundenkarten sind alle) oder wenn einer der Spieler seine Hand nicht mehr auffüllen kann. Jeder Spieler fügt die Karten aus seiner Hand zu dem Stapel Karten, die er in den vorigen Spielrunden, die er verloren hat, nehmen musste. Wenn das Spiel vorbei ist, bevor die 10. Runde gespielt wurde, bekommt der Verlierer der letzten Spielrunde auch die restlichen Rundenkarten.

Der Gewinner

Jeder Spieler addiert seine eigenen Strafpunkte. Außerdem zählt er die Fiches, die er übrig behalten hat. Jeder Fiche ist zwei Punkte wert. Diese Punkte werden von den Strafpunkten abgezogen, um das Endergebnis zu ermitteln. Der Spieler mit dem niedrigsten Endergebnis ist der Sieger. Das kann auch ein Wert im Minusbereich sein.

Besuchen Sie unsere Website:

www.thegamemaster.nl

Spieldesign: Hans van Tol

Grafikdesign: Yvon-Cheryl Scholten

© 2006, The Game Master